

**PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK PRA
SEKOLAH DENGAN BERMAIN FAMILY ANIMALS**
(*Interpersonal Intelligence Enhancement for Preschool By Playing Family
Animals*)

Syiddatul Budury¹, Nurul Qomariah²

¹Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, ²Puskesmas Tanjung Bumi Bangkalan.

Email : syiddatbr@unusa.ac.id

ABSTRAK

Pendahuluan Anak yang bermain *gadget* memicu anak untuk memiliki sifat individualis dan asosial. Kecerdasan interpersonal anak dapat dikembangkan dan ditingkatkan dengan memberikan permainan kelompok salah satunya yaitu bermain *Family Animals*. Tujuan penelitian mengetahui perbedaan kecerdasan interpersonal sebelum dan sesudah pemberian stimulasi bermain *Family Animals* pada anak prasekolah di TK Miftahus Sa'adah Desa Macajah Kecamatan Tanjungbumi Kabupaten Bangkalan. **Metode:** Penelitian menggunakan desain *pre-exsperimantal* dengan *one group pre test-post test design*. Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Miftahus Sa'adah Desa Macajah Bangkalan. Jumlah sampel 25 anak dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Variabel independen adalah bermain *Family Animals*, variabel dependennya adalah kecerdasan interpersonal. Analisa data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. **Hasil:** Sebelum pemberian stimulasi bermain *Family Animals* kecerdasan interpersonal anak kurang sebanyak 12 anak (48%), sedangkan sesudah pemberian kecerdasan interpersonal anak kurang yaitu 1 anak (4%), dengan nilai $p=0,000$ ($>0,05$). **Pembahasan:** Memberikan sebuah permainan menjadi salah satu bentuk kegiatan positif anak dalam mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. **Kesimpulan:** Kecerdasan interpersonal anak sangat penting diasah sejak dini, sehingga hubungan sosial dan interaksi sosial anak dapat terjalin baik dengan lingkungan sosialnya.

Kata kunci: kecerdasan interpersonal, *family animals*, anak, pra sekolah

ABSTRACT

Introduction: Children who play *gadget* trigger to be individualist and asocial. Interpersonal intelligence of children can be developed and increased by giving cooperative play, one of them is *Family Animals* games. The aim of this research was to investigate the difference Interpersonal intelligence before and after giving *Family Animals* games on pre-school at TK Miftahus Sa'adah Macajah, Bangkalan. **Method:** This research used *pre-experimantal* with *one group pretest-posttest design*. The population was children in B group, aged 5-6 years. The

*sample was 25 children by using simple random sampling. The independent variable was Family Animals games, the dependent variable was interpersonal intelligence. Data were analyzed by Wilcoxon Signed Rank Test. **Result:** It's revealed that children's interpersonal intelligence before giving Family Animals games was 12 children (48%) and after the play was decrease 1 children (4%). It showed by $p=0,000$ (>0.05). There was a significant difference of interpersonal intelligence after and before giving Family Animals games. **Discussion:** Giving a game to play is a positive thing to children in developing and increasing interpersonal intelligence. **Conclusion:** Children's interpersonal intelligence was needed to be sharpened since early stage, thus, their social relationship and interaction are interwoven well with their social environment.*

Keywords: *interpersonal intelligence, family animals, preschool*

PENDAHULUAN

Kecerdasan interpersonal atau yang dikenal juga dengan kecerdasan sosial saat ini masih menjadi pokok permasalahan pada anak usia prasekolah. Anak yang sering bermain *gadget* cenderung akan mengabaikan orang disekitarnya dan lebih memilih bermain sendiri dari pada bermain dengan teman sebayanya. Hal ini memicu anak memiliki sifat individualis. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (Setiawan, 2016) menyatakan bahwa di zaman globalisasi yang canggih membuat anak sibuk menghabiskan waktu dengan dunia *digital* sehingga anak menjadi individualitas dan dapat memunculkan sifat asosial. Hasil Penelitian yang dilakukan Astuti (Astuti, 2014) TK Pertiwi Krajan II Jatinom Klaten yang berjumlah 10 anak 80% kecerdasan interpersonal yang dimiliki anak kurang, ditandai dengan anak masih mempunyai sifat egois dan individualis. Sehingga rasa toleransi dan kerjasama anak masih kurang. Sedangkan di TK Desa Burgel

Kecamatan Polokarto kabupaten Sukoharjo, dari jumlah 20 anak ditemukan 70% anak belum mampu mencapai kecerdasan interpersonalnya. Hal tersebut terjadi karena anak tidak ada keinginan dari diri mereka sendiri untuk melakukan suatu kegiatan dengan bergantian dalam menggunakan mainan, bermain dengan kelompok ataupun anak mengalami kesulitan dalam memimpin suatu kelompok bermainnya (Amini, 2013)

Anak yang memiliki kecerdasan kurang nampak dari beberapa hal yang di temuinya diantaranya: anak yang belum mampu berbagi mainan kepada temannya, anak yang kurang mampu bekerja sama dengan teman seperti dalam hal kerja kelompok di dalam kelas, dan anak yang kurang mampu berkomunikasi dengan teman. (Jafar, 2014).

Faktor yang mempengaruhi terbentuknya kecerdasan interpersonal pada anak adalah kepercayaan terhadap orang lain.

Semakin rendah tingkat kepercayaan anak terhadap orang lain, semakin rendah pula tingkat kecerdasan interpersonal anak terhadap orang lain (Lihawa, 2015) Bermain kelompok menjadi sasaran utama dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, dengan bermain kelompok anak dapat berinteraksi sosial, menghargai pendapat orang lain, belajar empati, dan belajar bekerja sama dalam kelompok. Bermain membantu anak yang sedang tumbuh belajar bagaimana bertindak di masyarakat. (Jona K, 2010)

Berdasar fenomena di atas maka penelitian ini ditujukan untuk mengetahui dampak dari bermain *family animals* pada anak prasekolah terhadap kecerdasan interpersonal, di mana implikasi dari hasil penelitian diharapkan agar orang tua mulai membatasi anaknya untuk bermain gadget dan permainan *family animals* juga bisa dijadikan terapi bermain di rumah sakit bagi anak yang masih bisa beraktivitas fisik.

BAHAN DAN METODE.

Bermain *family animals* bisa dilakukan di dalam dan luar ruangan konsep bermain ini dikembangkan oleh Supendi (Supendi, 2016)

Penelitian menggunakan *pre eksperimental design* (Rancangan Pra-eksperimental) tipe *one group pre test – post test design*. Populasi pada penelitian ini adalah anak TK Miftahus Sa'adah Desa Macajah Kecamatan Tanjungbumi Kabupaten Bangkalan yang berusia 5-6 tahun.

Besar sampel yang diambil adalah 25 orang dengan menggunakan *simple random sampling*. Variabel independen dalam penelitian ini adalah bermain *Family Animals*, sedang variabel dependennya adalah Kecerdasan Interpersonal.

Kuesioner kecerdasan interpersonal terdiri dari 31 item dengan sistem skala likert, diambil dari hasil modifikasi (Astuti, 2016) hasil uji validitas masing-masing didapatkan nilai signifikansi r hitung kurang dari 0.05 sedang hasil uji reliabilitas untuk 31 item didapatkan hasil koefisien α lebih besar dari 0.6. Skala data yang digunakan untuk variable kecerdasan interpersonal adalah ordinal dengan pengkategorian baik (nilai 76-100%), Cukup (56-75%) dan Kurang (<56%)

Penelitian ini sudah mendapatkan izin dari kepala TK dan orang tua siswa. Bermain *family animals* dilakukan seminggu sekali selama 4 minggu, bermain dilakukan kurang lebih 20 menit. Cara bermainnya adalah dari 25 peserta dibagi menjadi 5 kelompok. Masing-masing anak dalam kelompok harus berhitung dan mengingat nomer yang disebutkan, lalu mereka mengambil kertas kecil yang bertuliskan nomor dan gambar hewan. Tiap anak harus bermain peran sesuai dengan hewan yang dipilih. Anak dikelompokkan sesuai hewan, misal kelompok kuda akan berkumpul sesama kelompok kuda, harimau dengan harimau dan seterusnya. Untuk memanggil hewan yang sejenis berkumpul, peserta hanya diperbolehkan mengeluarkan

suara menirukan hewan yang diperankan. *Pretest* untuk kecerdasan interpersonal diukur sebelum bermain di minggu pertama, dan untuk *posttest* dilakukan setelah minggu keempat. Alat ukur menggunakan kuesioner yang sudah diuji reliabilitas dan validitasnya. Data yang sudah dikumpulkan diuji menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test*.

HASIL

a. Data umum

Tabel 1. Data demografi anak usia 5-6 tahun di TK Miftahus Saádah Bangkalan 2018.

No	Variabel	F	%
1	Jenis kelamin		
	Laki-laki	17	68
	Perempuan	8	32
2	Usia		
	5 tahun	10	40
	6 Tahun	15	60

Dari tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah anak laki-laki berusia 15 tahun.

b. Data Khusus

Tabel 2. Distribusi frekuensi kecerdasan interpersonal anak sebelum dan sesudah bermain *family animals* di TK Miftahus Saádah Bangkalan, 2018.

Kecerdasan Interpersonal	Pre N	%	Post N	%
Kurang	12	48	1	4
Cukup	7	28	10	40
Baik	6	24	14	56
Total	25	100	25	100

Dari tabel 2 didapatkan bahwa ada peningkatan kecerdasan, sebelum diberikan permainan terdapat 6 anak yang memiliki kecerdasan interpersonal baik setelah permainan *family animals* menjadi 14 anak yang berkecerdasan interpersonal baik.

Tabel 3. Hasil uji statistik Wilcoxon rank test

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	17 ^b	8.50	136.00
Ties	8 ^c		
Total	25		
posttest – pretest			
Z	-3.704 ^a		
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000		

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak sebelum pemberian stimulasi bermain *Family Animals* kecerdasan interpersonal anak kurang sebanyak 12 anak (48%), kondisi ini terjadi karena selama ini anak jarang melakukan permainan berkelompok, anak lebih sering bermain sendiri dan kurang terjalin interaksi dan kebersamaan dengan temannya. Hasil penelitian sesudah pemberian stimulasi bermain *Family Animals* kecerdasan interpersonal

anak kurang yaitu 1 anak (4%). Ini menunjukkan bahwa bermain *family animals* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia pra sekolah. Bermain berkelompok terbukti meningkatkan kecerdasan interpersonal, di sisi lain juga juga meningkatkan kecerdasan intrapersonal (Komala, 2018). Salah satu indikator bahwa kecerdasan interpersonal anak baik dan meningkat adalah mereka sangat menikmati permainan dan mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik dengan teman bermainnya (Mayesky, 2012). Bermain merupakan cerminan fisik, intelektual, emosional dan sosial.

Bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak akan berkata-kata, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukan, dan mengenal waktu, jarak, serta suara.

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak sehari-hari, karena dengan bermain anak dapat belajar komunikasi dengan lingkungan, menyesuaikan diri dengan lingkungan, belajar mengenal dunia, dan meningkatkan kesejahteraan mental serta sosial anak (Wong D, 1997).

Kecerdasan Interpersonal merupakan salah satu potensi yang perlu dikembangkan pada diri anak,

agar anak kelak mampu bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya tanpa menimbulkan masalah (Thorndike, 1920). Menurut Papalia *et, all* (dalam Astuti, 2016) beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kecerdasan interpersonal anak diantaranya faktor keluarga, teman sebaya, dan budaya. Untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan interpersonal anak bisa diberikan sebuah permainan-permainan anak, misalnya permainan yang membutuhkan kerjasama antar kelompok bermainnya dalam memecahkan suatu masalah yang ada pada permainan tersebut. Orang tua harus lebih protektif dalam menentukan dan memilih permainan yang sesuai dengan usia anak, dikarenakan setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak, akan menanamkan watak atau karakter pada diri anak. Bahkan orang tua juga bisa ikut terlibat bermain bersama anak. Orang tua berperan sebagai motivator dan pendukung yang kuat bagi anak, sehingga anak tidak kehilangan kunci bermainnya.

Hasil penelitian yang dilakukan (Marcela M.Torresa, 2015) menunjukkan kecerdasan interpersonal yang baik pada anak pra sekolah terbukti dapat meningkatkan kecerdasan emosi dan dapat meningkatkan nilai akademik. Bermain yang melibatkan lingkungan, emosi, komunikasi sosial memang dapat meningkatkan kecerdasan anak. Bermain Kelompok seperti permainan *Family Animals*

mampu menciptakan interaksi dan sosialisasi (Aghajani, 2014) anak antar sesamanya, pada saat anak mengikuti aktivitas bermain ini dengan durasi 20 menit. Anak sangat antusias untuk bermain dan bekerja sama antar kelompoknya dalam memecahkan masalah yang ada pada permainan tersebut. Anak berusaha untuk mencari anggota kelompoknya, sehingga dalam hal ini, dapat memunculkan sebuah bentuk interaksi, komunikasi, serta kerja sama yang baik antar anggota kelompok. Selain itu permainan ini mampu menarik minat anak, karena anak merasa jadi lebih bersemangat untuk bekerjasama dalam bermain, anak sudah dapat mematuhi aturan permainan dan anak dapat melakukan hubungan sosial dengan baik kepada teman sebayanya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat Perbedaan yang signifikan Kecerdasan interpersonal sebelum dan sesudah pemberian stimulasi bermain *Family Animals* pada anak prasekolah usia 5-6 tahun di TK Miftahus Sa'adah Desa Macajah Kecamatan Tanjungbumi Kabupaten Bangkalan.

Saran

1. Orang tua perlu menerapkan aturan permainan pada anak sejak kecil, membatasi penggunaan *gadget*, agar anak dapat bersosialisasi dengan teman-

temannya tanpa melanggar hak anak lain.

2. Guru TK juga diharapkan mampu memperbanyak kegiatan permainan permainan kelompok sehingga anak akan lebih sering berinteraksi.
3. Bagi perawat rumah sakit, pelaksanaan terapi bermain di ruang bermain bisa dilakukan dengan jenis permainan berkelompok

DAFTAR PUSTAKA

Aghajani, T. (2014). The Effect of Playing on Children's Social Skills (Case of Study: Preschool Children in Tehran). *Journal Iran Social Development Studies*.

Amini, Z. (2013). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Permainan Estafet Air di TK Desa Bugel Sekoharjo*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Astuti, E. S. (2014). *Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok A TK Pertiwi Krajan II Jatinom Klaten Tahun Ajaran 2013/2014*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Jafar, E. (2014). *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Teknik Bermain Kelompok di TK Bustanul Atfal Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo .

- Jona K, A. M. (2010). *The importance of play In Early Childhood Development*, . Montana State University.
- Komala. (2018). The Effectiveness of Learning Programs Through Boy Boyan Gamesto Develope Interpersonal and intrapersonal Intelligence of Kindergarten Students. *Journal Of Education Expert*.
- Lihawa, D. N. (2015). *Deskripsi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Gorontalo*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Marcela M.Torresa, C. E. (2015). Preschool interpersonal relationships predict kindergarten achievement: Mediated by gains in emotion knowledge. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 44-52.
- Mayesky, M. (2012). *Creative Activities for Young Children* . USA: Premedia Global.
- Setiawan, D. (2016, Januari 5). <http://www.kpai.go.id/berita/waspada-sikap-asosial>. Retrieved from kpai.go.id.
- Supendi, P. (2016). *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan*. . Jakarta: Penabur Plus+.
- Thorndike, E. (1920). Intelligence and its use. In *Harrper Magazine* (pp. 227-235).
- Wong D, W. L. (1997). *Whaley & Wong's Essentials of Pediatric Nursing*. MOsby.